下载APP

加餐 | 大厂的围城：你想进去，我想逃离

2021-01-15 炒炒

体验设计案例课 进入课程 >

讲述：炒炒

时长 12:44 大小 11.68M

你好，我是炒炒。

今天，是我们的一次加餐课，我主要是想在你的学习之余，和你聊聊“大厂和小厂”这个话题。

在最近的留言里，我发现，很多小伙伴都和我反应了一个问题，说自己是小厂，没有交互设计师、体验设计师这个岗位，自己就是个画图的，啥都要干。最重要的是，没有系统的成长路径，就算是看了很多书，上了很多课，懂得了很多知识点，还是进不了大厂，怎么办？

即使最近大厂猝死新闻频发，但是依然挡不住很多小伙伴想进大厂的心。我工作这么久了，即使自己现在是某银行体验团队的负责人，我发现，还是过去的腾讯设计师的头衔更

好用。

为什么这么多人挤破了头，也想进大厂？其实，**这是一种执念，一种我要进大厂的执念。**因为，越来越多的人认为，只有进大厂才是自己人生改变命运的契机，一定要抓住。

那么，大厂真的值得进吗？

为什么大厂那么香？

我们先来定义一下大厂，方便我们对齐信息。

大厂，有多大？在我的意识里就是，员工人数超过一万、上市的、增长型的、有钱的、有互联网属性的公司，都叫做大厂，比如腾讯、华为、阿里、字节、拼多多等。

加入大厂有什么好处？

第一，就是钱多。多到什么程度，我不敢说，毕竟发钱的不是我。但是从我自己的个人经历来看，就是年薪包养活一个家庭是可以的。

第二，牛人多，是真的多。因为，能进来大厂的都是在专业上有自己见解，且技术很过硬的人。从一定程度上来说，他们能够帮助你很快地成长。而且这些人的学习能力很强，在这样一个快速学习的氛围中，你自己的成长会非常快。

第三，改变世界的机会。是不是听起来挺玄幻的，但是的确是真的。之前有个创业界的段子是说，如果投资人问你，如果腾讯要“借鉴”你的想法，你怎么办？

虽然只是个段子，但是的确从侧面说明，大厂想做一个事情，钱多、资源多、推动快，只要启动，产品就一定能出来，不会出现缺钱项目就夭折了，项目很难推动的情况。倘若你有一天也有了一个项目，是不是有可能成为下一个“微信”，你是不是就有机会去改变这个世界？

第四，福利好。其实这个倒是不用说，是每个人都知道的事情了。什么食堂、班车、节假日福利等等，还有一个福利就是规范，有法律保证，有人文关怀。

是的，关于大厂的好处，还是很值得拎出来说说的。毕竟，有很多小公司确实无法做到跟大公司一样的福利保证。有个朋友就跟我分享过他之前在一个小公司的故事。

这个公司是个小厂，对员工极其苛刻。比如说，不仅上班和下班要打卡，就连中午午休也要打卡，就是为了严格把控午休的 1 个半小时。到了晚上，还要扣除掉 6 点到 7 点吃晚饭的时间，从 7 点开始，才能算加班，累计加班 4 小时才可以抵消迟到 5 分钟。

新员工入职 3 个月，也就是转正之前，还要自费交社保，不自费的话，自己也可以找地方挂靠社保，社保按照最低公司缴费。后来，这个公司跟自家的产品总监闹翻了，产品总监跟这个公司打官司的时候，公司方居然表示，产品经理月薪就应该给最低工资 2200 元。

虽然大家出来工作，都是为了实现人生梦想的，谁又会在意那么一点社保呢？但是，人家年薪百万的产品总监来你这里，月薪只有 2200 元，股票期权啥都没有，难道他就是当代活雷锋？

所以，有的时候，倒不是大厂有多香，而是小厂实在是令人心寒。但其实，也是无可奈何。

因为，我个人也是创业过的，所以，我知道小公司最大的目标就是——活下来。

活下来有两种方法，一种是“找爸爸”，也就是找到一个大腿，这样你活下来可能就不愁了。但这个公司的核心能力就变成了关系的经营管理能力，也就是说，核心点在老板的个人能力上。

倘若不是大的公司，那么设计师的成长体系就很难系统化。比如说，现在某个手机大厂有一个周边供应商 a 厂，虽然 a 厂的固定设计师可以接触到大厂的规范、要求，但是 a 厂为了活下来，一定是会拼命降低成本的，例如用 996 福报去要求员工，却给着清洁工阿姨的工资。

于是，a 厂的设计师会疲于奔命，没时间 、没精力、也没机会去系统地思考是什么、为什么。提过来的需求基本都是上午给需求，晚上交付；一个接一个，没有喘息的时间。

老板也不懂设计，嘴巴里喊着，打造极致的用户体验，但是，实际上用人的时候都是把设计师当作美工使用。有的时候，作为设计师，就算你明知道这样不对，你却不知道哪里可

以改进。

最可怕的消耗是，长时间保持这样的状态，会磨灭了你想成为一个优秀体验设计师的梦想。

进大厂要具备什么能力？

从大厂和小厂出来的设计师，差距真的会很大吗？

我以目前我的团队为例，从腾讯过来的设计师，无论是系统方法论、还是产出的规范性、抑或是沟通的有效性，的确都要更好一些。而从小厂出来的同学，相对来说，路子比较野，流程相对不规范，职能边界的概念也不是特别清晰，做得也不是很深。

既然如此，想进大厂，要具备什么样的能力？

要有职能分工的意识

我在招人的过程中，经常会收到一些简历，应聘交互设计、体验设计。

可是作品里几乎都是偏视觉的内容，没有看见诸如用户研究、竞品分析、流程分析、设计策略、逻辑思辨等相关的内容。但是，放进视觉岗位，又觉得其视觉表现能力也有些欠缺。

所以，我们需要很清晰地知道一件事，就是大厂对这些岗位还是有核心能力要求的。这里你可以回看下咱们的“02 | 交互设计师可以被产品经理替代吗？”

视觉的要求就更不用说了，既然要做视觉，那么作品里，至少要有那种看起来可以眼前一亮的视觉呈现作品，同时，还能表现你的审美、你的创意、你的生活情趣。

有的小伙伴留言说，没有交互设计、体验设计这个分工。

那么，我给你的建议是，**先去具备目标岗位的思维、思辨能力，并在工作中不断地去实践、提升自己在目标岗位上的能力项，打磨岗位的核心能力。把每一个自己参与的或者主导的项目当成自己的孩子一样去经营，有意识地去经营自己的能力。**

要做到职责清晰、边界模糊，对自己的能力要心中有数，要会对自己的能力进行拆解。后面，我会在课程的“11 | 设计师的能力可以量化吗？”这一讲中，具体展开讲。

要有专业度

专业的反义词是业余，专业其实从某一种层面上说来，是对比出来的。

还记得我们在“03 | 你画像中的用户是真的还是假的？”中举的例子吗？小 A 和小 C 两个人同时做用户画像，但是，因为小 C 在整理个人属性信息时，有意识地把信息指标和产品属性做了取舍，保留了和产品场景关联性较大的信息，剔除了一些和产品场景没有任何联系的信息。

所以，我们说，小 C 的 Persona 会提供更多的参考价值。这就是专业。

如何让自己更专业，就是要先评估自己、找到短板、制定目标、找出问题、反复练习，反复复盘，只有这样，你才能一天比一天更专业，才能在自己的领域里发声，有一席之地。

有一句名言：你想成为什么人，要先活成那样的人。

你可以人不在大厂，但是你要先知道大厂要什么人，然后自己先去成为这样的人。

30 岁了，我还有机会进大厂吗？

可能你会问了，和小厂比，大厂那么好，为什么大厂的人会想着干两年就走了？

因为担心有命挣钱没命花！996 是不是福报，我不知道，但是在大厂，你想拿高薪水，一定会伴随高压力高工作强度的。**这天下哪有什么白来的午餐，所有命运的馈赠都是有标价的。**

在这样随随便便就年薪百万的岗位里，小伙伴除了工作和过劳肥，几乎一无所有。

还有一个原因是世界那么大，我还一点都没看看。当我的小伙伴跟我说西藏的美时，我的段子是一个接一个，但是除了想象中的段子，我双眼未曾见过真正西藏的蓝天白云的，更不用说尝尝那个仓央嘉措的小情人的酥油茶是什么味儿了。

当然，还有一个原因就是晋升困难。

高手遍地都是，都为这个公司的高速发展作出了贡献，领导岗位就这么几个，必须等到合适的机会、有坑了，你才有机会晋升。专业晋级的具体细节，我们也会在后面的课程讨论。

不过，年轻的时候，你总要尝试努力着进一次大厂，哪怕是为了开阔眼界，或者拓展思路，就算你只是为了体验一下，证明自己的实力，我都鼓励你进一次。

也有小伙伴留言说，我 30 岁了，一直在小厂，还有机会进大厂吗？

在互联网公司，如果是技术岗，在我的理解中，设计其实也是技术的一个分支，要看你是否具备不可替代的技术实力。如果是 leader 岗，那可能性比较小，除非有奇迹。

现在，大部分大厂有学历要求、过去成绩要求 。所以，没学历的话，我建议去念个优秀的在职研究生；没成绩的，我建议可以找机会整点成绩，系统地让自己专业能力成长起来。

即使到了 30 岁，我们依然有机会进大厂，只要你能同步提升自己的软实力和硬实力。

不过，还有一个点，就是 **b 端产品、证券、银行等偏传统行业的，对大龄设计师相对友好。**

之前，我看过一份财报说，美国的 70% 互联网行业的营收都是由 b 端撑起来的，而中国互联网 10% 都不到。随着经济的发展，新兴的机会变少，企业的增量也在逐渐往内部提效、精细化管理方向发展。如果你实在觉得冲刺大厂太难，可以考虑一下多关注偏传统行业的设计机会，说不定机会就在下一个路口等着你呢。

有句老话，叫“是金子到哪里都会发光”，但是，你把未经打磨的金子放黑屋子里试试，是发不了光的！金子不是发光体，是需要有光源被折射才能发光，这个光源就是好的平台。打磨好自己，成为折射光的利器，等待机会来临，就能闪耀。

在我的想法中，设计职场有三种打开方式——设计管理、设计专家、设计变现。说人话就是走管理路线、走设计专家路线和设计创业路线，这个话题很大，所以我也有本书《设计职场的三种打开方式》，你要是有兴趣，也可以关注下。

总的来说，所有的学习都是为了成为更好的自己，目标很重要。将“更好的自己”这个目标量化拆解下，定个 1 年计划、1 个季度计划等，并努力实现每一阶段的目标，就是有效成长。

大道至简，徐徐图之。

提建议

© 版权归极客邦科技所有，未经许可不得传播售卖。 页面已增加防盗追踪，如有侵权极客邦将依法追究其法律责任。

上一篇 04 | 为什么你的竞品分析看起来像拼接抄袭?

下一篇 05 | 你会巧妙利用数据这个神助攻吗?

精选留言 (6)

写留言

石云升
2021-01-15

大厂招人成本更高，所以门槛高。大厂的优势老师说了很多，我来补充一些不同的观点。

我建议同学们去创业公司，当然我们对创业公司也是有要求，求职本来就是双向选择。在你面试过程中寻你找那些你觉得很厉害面试官，询问你应聘岗位未来的发展和规划与公司氛围。觉得自己合适就行，钱少点都无妨。这类公司有几个好处。...

展开

作者回复: 很赞的观点呢。

本事是自己的，有真本事，大厂小厂还是自己干都是一样的，只是实现自己目标或者梦想的一个载体而已。

5

DDDDesign
2021-01-16

没去过大厂，但以前在一个创意领域排名前几的设计公司呆过，外面的人觉得公司有创意、做的作品有意思，都想进来；里面的我们会觉得加班多，工资低，想看外面的机会。也是围城的感觉。
不管大厂小厂，适合自己的就是好厂。

展开

作者回复: 是哒！无论白猫黑猫，能赚钱就是好猫～～喵喵喵～

2

镞砺括羽
2021-01-19

虽然大家出来工作，都是为了实现人生梦想的，谁又会在意那么一点社保呢？
这个我不太认同，在中国很多人出来工作是为了生存

展开

作者回复: 哈哈哈。这是一句反讽。
看来，我的幽默技巧有待加强～～

1

石云升
2021-01-15

说实话，有大厂工作经验的，我们招聘时都会高看一眼。好像大厂出来的就很牛。

事实上也确实如此，大厂牛人多。但更重要的是，他们做出来的作品牛。真正能给你加分的永远是你的作品。

展开

作者回复: 对，作品才是硬道理～

1

未设置
2021-01-15

简单总结一下：

1.大厂流程正规，牛人多，进去不用受气
2.小厂设计师没有话语权，被老板欺压
3.30岁以后中上水平的设计师就不要考虑大厂了
4.30岁以后可以考虑传统行业B端，这种不太需要设计技能岗位，（个人感觉这里设计师...
展开

作者回复: 棒！
第3点我的看法是人保持成长，往高目标看齐，一直进步，都有机会。毕竟机会是留给有准备的人的。
第4点呢，我个人的感受是在哪里做设计师都需要专业技能的，我们技术岗，专业技术才是你赖以生存的根本。

优秀的b端设计师在公司里是香馍馍，因为真的能帮到业务出成绩，真的能帮到客户提效率。

2 1

熊斌
2021-01-15

今天的内容对于开发而言也是一样的，做事的底层逻辑基本上一样。

相比之下，我比较喜欢目前的这份工作，在日企上班，工作氛围啥的都很好，大家也很nice。除了特殊情况，不用996或者007，至少还能在工作之余享受一下生活。
...
展开

作者回复: 对哒！做事的底层逻辑基本是一样的 。

大道至简，徐徐图之～～祝你越来越好～

1